



**You have downloaded a document from**  
**RE-BUŚ**  
**repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Dzieci i młodzież Kultury 2.0

**Author:** Bogusław Dziadzia

**Citation style:** Dziadzia Bogusław. (2018). Dzieci i młodzież Kultury 2.0.  
“Cieszyński Almanach Pedagogiczny” (Iss. 5 (2018), s. 87-94)



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja  
ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach  
niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci  
(nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

Bogusław Dziadzia

## Dzieci i młodzież Kultury 2.0

Rewolucja informatyczna, jaka dokonała się na przestrzeni ostatnich dekad, wpłynęła na niemal wszystkie aspekty życia społecznego, a jej efekty bardzo szybko scalały się z potoczną rzeczywistością i stanowią jedną z głównych płaszczyzn codzienności. Za oczywistą należy uznać obecność mediów elektronicznych w życiu dzieci i młodzieży – tu głównie mamy na myśli wszelkie formy komunikacji w środowiskach sieci tzw. drugiej generacji, zwanej Web 2.0. Dla wielu pokoleń wyrosłych w wieku XX obecność mediów stanowiła poszerzenie rzeczywistości, natomiast dla pokoleń początku wieku XXI jest częścią potoczności, jak większość aspektów życia, których zasady internalizowane są w procesie socjalizacji pierwotnej. Nowa rzeczywistość, scalająca media z życiem codziennym, wyzwała szereg niepokojów u pedagogów i wychowawców, a więc u osób współodpowiedzialnych za przebieg procesu wychowania. Werbalizowane obawy nie zawsze są jednak w pełni uzasadnione<sup>1</sup>. Wspomniane wyżej pojęcie Web 2.0 nie wskazuje (jak symbolika wersji drugiej generacji mogłaby sugerować) na inną niż zapoczątkowana w latach 90-tych XX wieku sieć internetową. Idzie o wskazanie na dwie podstawowe zmiany w sferze medialnego komunikowania. Pierwszą było przełamanie jednokierunkowości przebiegu informacji w mediach od nadawcy do odbiorcy (jak w tradycyjnej prasie czy telewizji). Drugą własnością sieci drugiej generacji jest znacząca rola treści generowanych przez tych, których dawne modele komunikacji nazywają odbiorcami, a którzy za sprawą Web 2.0 nie tylko wytwarzają i upowszechniają treści<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> W prezentowanym tu tekście nie mam zamiaru idealizować charakteru rzeczywistości mediów. Jednocześnie świadomym będąc takich nowych form jak cyberbullying (patrz: J. PYŻAŁSKI: *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Kraków 2012) staram się mówić głównie o nowych jakościach uczestnictwa w życiu społecznym, jakie oferują nowe media.

<sup>2</sup> Ważnym jest tu zjawisko prosumpcji, o którym pisał P. SIUDA: *Kultury prosumpcji. O nie-  
możności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*. Warszawa 2012.

ale posiadają możliwość współtworzenia medialnie zapośredniczonej wspólnoty społecznej<sup>3</sup>.

Teoretyczne interpretacje właściwości środowiska sieci Web 2.0 są w znacznym stopniu spolaryzowane. Optymiści – jak Lawrence Lessig czy Henry Jenkins – to wizjonerzy, zwolennicy i piewcy kultury uczestnictwa. Mówią oni o wielu, wynikających z rozwoju technologii i zmian praktyk komunikacyjnych, możliwościach rozwoju cywilizacyjnego. Pesymiści to głównie pediatrzy, skoncentrowani na zgubnym wpływie przemocy w mediach (wystarczy prześledzić teksty Amerykańskiej Akademii Pediatrycznej), większość psychologów (za wyjątkiem być może tych, którzy światy wirtualne stosują w terapii) i rozliczni wolnomyslnicy, jak autor *Kultu amatora* Andrew Keen (wieszczący za sprawą rozwoju tych środowisk niemalże kres znanej nam cywilizacji opartej na wiedzy). Zapewne prawda leży gdzieś pośrodku, faktem jednak jest, iż grupa, jaką stanowią dzieci i młodzież, nie zna innej wersji świata niż ta, zdominowana przez media. Pokolenia końca lat 90. wieku XX i początku 3. tysiąclecia pozbawione są naturalnego dystansu do mediów, jakie miały pokolenia wcześniejsze. Aktywność sieciowa dzieci i młodzieży stała się ucieleśnieniem kultury dostępu. Nowy wzorzec kultury to jednak częstokroć uczestnictwo bez refleksji oraz braku poczucia współodpowiedzialności za współtworzoną rzeczywistość.

Autorzy raportu *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości* pisali: „Pojęcie Kultura 2.0 nie oznacza kultury internetu, kultury cyberprzestrzeni czy innych form życia kulturalnego specyficznych dla nowych mediów. Kultura 2.0 to ogół fenomenów rozgrywających się w przestrzeni kulturowej współczesnego społeczeństwa, które określa się takimi pojęciami, jak: społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo sieciowe, społeczeństwo wiedzy”<sup>4</sup>. Odnosząc to do pokolenia młodych, coraz głębiej zanurzonych w nowym rodzaju kultury ludzi, pamiętać musimy szczególnie o takich własnościach, jak: przynależność do medialnych form komunikacji i współobecność w wirtualnych społecznościach, w tym w środowisku gier online), ekspresja (od bycia fanem po akty kreacji), kooperacyjność (np. we współtworzeniu wiedzy), intermedialność (posługiwanie się różnymi mediami i ich mieszanie)<sup>5</sup>. Znaczącym wymiarem pojęcia-metafory Kultura 2.0, prócz wymienionych powyżej, jest też partycypacja. Obecność w środowiskach sieciowych jest tu aktem budowania społecznej wspólnoty wraz z możliwością swobodnego czerpania z cyfrowo udostępnianego (i wytwarzanego) dorobku cywilizacji.

<sup>3</sup> Patrz m.in.: M. FILICIAK, J. HOFMOKL, A. TARKOWSKI: *Obiegi kultury. Społeczna cyrkulacja treści. Raport z badań*. Warszawa 2012.

<sup>4</sup> E. BENDYK, M. FILICIAK, J. HOFMOKL, T. KULISIEWICZ, A. TARKOWSKI: *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*. Warszawa 2007, s. 2.

<sup>5</sup> Por: H. JENKINS, K. CLINTON, R. PURUSHOTMA, A.J. ROBISON, M. WEIGEL: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. [Http://newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf](http://newmedialiteracies.org/files/working/NMLWhitePaper.pdf), s. 8.

Wszystkie te aspekty generują poważne rozterki w obszarze praktyki i teorii wychowania. Istniejący spór pomiędzy wskazującymi na negatywne wymiary przemian kulturowych a tymi, którzy widzą w tych samych procesach szereg pozytywnych właściwości, zapewne nie zakończy się jakimś konsensusem. Zapewne zawsze znajdą się przykłady potwierdzające zasadność przyjęcia jednej bądź drugiej pozycji. Apologeci jednej bądź drugiej opcji będą wygłaszać swoje poglądy niezależnie od tego, czy mowa będzie o codziennej obecności w mediach społecznościowych, czy o aktywnym zaangażowaniu w środowiska gier, które obrosły wielością opracowań wskazujących na destrukcyjny charakter gier komputerowych<sup>6</sup>, podczas gdy na to samo pole dociekań można spojrzeć (jak Bruno Bettelheim na baśni), widząc jak uczą one dzieci przewyższania negatywnych postaw, a nie okrucieństwa i dążenia do niszczenia<sup>7</sup>.

Podsumowując tę część rozważań, warto też przypomnieć, że kultura w umownej wersji 2.0, sieciowe uczestnictwo i partycypacja, nie zakończyła, a jedynie zmieniła modele korporacyjnej ekonomii, w której dzieci i młodzież traktowane są wciąż w kategoriach marketingowego targetu. I wciąż, jak to barwnie mówiąc o Pokemonach wskazała Ewelina Konieczna, mamy do czynienia z sytuacjami, w których „kieszonkowe potwory (Pokemon – skrót od *pocket monsters*) niczym kieszonkowi złodzieje wyciągają »kieszonkowe« pieniądze z portfeli otumanionych manią dzieci”<sup>8</sup>.

Kolejnym wyzwaniem jest to jak kultura uczestnictwa, dostępności i równości w zabieraniu głosu, wywraca wielowiekową tradycję autorytetu. Richard Edelman powiedział: „W tej epoce eksplozji technologii mediów nie ma żadnej prawdy poza tą, jaką stworzysz dla siebie”<sup>9</sup>. Ironiczną wymowę zaistniałej sytuacji najlepiej widać na poziomie konsumpcji (elementarnej aktywności, którą ma pełnić w kapitalizmie każdy z obywateli)<sup>10</sup>. Korporacyjny porządek ekonomii szybko odnalazł się w obszarach Kultury 2.0. Zachodzące procesy Andrew Keen nazywał „wielkim uwodzeniem”<sup>11</sup>. Dodał przy tym, iż

[...] rewolucja Web 2.0 rozpowszechniła obietnicę dotyczącą pokazania prawdy większej liczbie ludzi – miało być więcej istotnych informacji, globalna perspektywa, więcej

---

<sup>6</sup> Jedną z pierwszych „odczarowujących” tę narrację na polskim rynku wydawniczym była praca Mirosława FILICIAKA: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa 2006.

<sup>7</sup> Za: R. SHATTUCK: *Wiedza zakazana od Prometeusza do pornografii*. Przekł. M. BORKOWSKA. Kraków 1999, s. 276.

<sup>8</sup> E. KONIECZNA: *Potter contra Pokemon. O problemie adaptacji w multimedialnych*. „Edukacja Medialna” 2002, nr 1, s. 30.

<sup>9</sup> *Liquid Truth: Advice from the Spinmeisters*. „PR Watch”, Vol. 7, No. 4: Fourth Quarter 2000. <http://www.prwatch.org/prwissues/2000Q4/truth.html>.

<sup>10</sup> Por: Z. BAUMAN: *Globalizacja*. Warszawa 2006.

<sup>11</sup> A. KEEN: *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Przekł. M. BERNATOWICZ, K. TOPOLSKA-GHARIANI. Warszawa 2007, s. 36.

obiektywnych a nie emocjonalnych opinii obserwatorów. Ale to tylko zasłona dymna. To, czego naprawdę dostarcza nam rewolucja Web 2.0, to powierzchowne obserwacje dotyczącego nas świata zamiast głębokiej analizy, głośnie opinie zamiast rozważnej oceny. Biznes związany z informacjami zamienia się dzięki internetowi w kakofonię setek milionów blogerów, którzy jednocześnie mówią o sobie samych<sup>12</sup>.

Skutki dotyczą tu wielu aspektów życia. Niektóre elementy oddziaływania mediów i ich obecności w procesach socjalizacji ujawniają się jednak dopiero w okresie wykraczającym poza czas adolescencji. Przykładem może być sposób pojmowania relacji partnerskich czy małżeńskich. Magdalena Szpunar pisze o tym zjawisku w sposób następujący:

Młode osoby wychowane na medialnych wzorcach oczekują, iż ich partnerka/partner będą odpowiadać standardom, które znają z okładek kolorowych czasopism. Iluzję tę udaje się podtrzymać do momentu wspólnego zamieszkania. Relacje z drugą osobą nie są pielęgnowane. Niektórzy nie uświadamiają sobie faktu, że jeden wyjazd do najbardziej egzotycznych zakątków świata nie odbuduje relacji, która uległa destrukcji<sup>13</sup>.

Medialne modele horyzontu życia szczęśliwego, rozbudzają niemożliwe zażycie do spełnienia aspiracje. Problem jest znaczący też z tego względu, iż świat wartości miksuje się tu z ofertą medialnego parku rozrywki. Ostatecznie oferuje bezzadanie lub zadyszkę w nieustającym biegu za nieosiągalnym. Świat mediów, traktowany jako otwarty całą dobę, łatwo dostępny supermarket możliwości, odmienia fundamenty tego, co w życiu ważne.

Wszelka aktywność ludzka powiązana jest ze sferą wartości. Etyka środowiska wirtualnego jest skorelowana z normami życia społecznego, rzucić się jednak potrafi odrębnymi i tylko jej właściwymi zasadami. Niezależnie czy mówimy o internecie drugiej generacji, czy ogólnie o przemianach zachodzących w kulturze, każde środowisko do sprawnego funkcjonowania potrzebuje właściwych sobie zasad. Zasady te powstają na zasadzie kompromisu, jednakże stosowane są już na zasadzie konieczności. Skodyfikowane normy funkcjonowania wewnątrz struktury społecznej pozwalają odczytać sensy rzeczywistości. Roland Barthes w książce *System mody* ujmuje to tak:

Wytwarzanie sensu jest poddane pewnym przymusom; oznacza to, że przymusy nie ograniczają sensu lecz przeciwnie, konstytuują go; sens nie może się narodzić tam, gdzie swoboda jest całkowita albo zerowa: ustrój sensu to ustrój nadzorowany<sup>14</sup>.

Można tu zauważyć, że starsze pokolenia dorosłych w kontekście mediów mają w co najmniej jednym zakresie przewagę nad dziećmi i młodzieżą: specy-

<sup>12</sup> Ibidem, s. 36.

<sup>13</sup> M. SZPUNAR: *Kultura cyfrowego narcyzmu*. Kraków 2016, s. 97.

<sup>14</sup> R. BARTHES: *System mody*. Przekł. M. FAŁSKI. Kraków 2005, s. 169.

ficzność porządku aksjologicznego sieciowej kultury dostępu jest przez nich postrzegana jako zewnętrzna. Natomiast dla młodego pokolenia – szczególnie u tych osób, które doświadczyły wychowawczych zaniedbań ze strony rodziców czy opiekunów – świat mediów elektronicznych doby Web 2.0 może stanowić rezerwuuar rozlicznych możliwości. Kiedy w stosunku do wzorców aksjologicznych zaczynamy używać metafor zbliżających myślenie o praktykach kulturowych do wzorów supermarketu, tracimy możliwość budowania w odniesieniu do sfery wartości jakichkolwiek hierarchii prócz tych, o jakich decyduje każda odrębna jednostka. Rozmycie zaś wspólnych fundamentów skutkuje podważeniem zasadności istnienia wspólnot społecznych – nawet jeśli mówimy tu o wspólnotach wyobrażonych<sup>15</sup>.

Może wydawać się, iż nowa kultura to kultura uczestnictwa, kreacji, ekspansji czy wręcz autoemisji (ze słynnym *Broadcast yourself* serwisu youtube.com). Praktyki komunikacyjne wskazują, iż jako uczestnicy procesów komunikacji najchętniej sytuujemy się jako mało aktywni konsumenci. Przykładem jest m.in. sposób posługiwania się serwisem google.com, gdzie 92% użytkowników tej najpopularniejszej wyszukiwarki internetowej nie sięga drugiej strony proponowanych odpowiedzi. Podobnie o skali bierności, czy raczej braku aktywnego zaangażowania, mówi liczba kilku tysięcy stałych edytorów Wikipedii wobec milionów jej użytkowników. O ile w poprzednim modelu kultury karmiliśmy się wizjami powszechnego pragnienia ustawicznego samodoskonalenia jako immanentnej cechy człowieczeństwa, o tyle w Kulturze 2.0 posiadamy dane mówiące, że była to tylko utopia. Do tej niezbyt radosnej konstatacji dochodzą zjawiska nowych form kontroli społecznej, uwidaczniające się w procesach tworzenia nowych elit doby technologii informatycznej, tak wdzięcznie nazywanej netokracją<sup>16</sup>. Z wychowawczo-pedagogicznego punktu widzenia nie chodzi tylko o wielkie globalne systemy. Problemy, jakie można zaobserwować, są o charakterze nieomal organicznym, dotyczącym codzienności edukacyjnej. Jednym z tych problemów może być konserwowanie systemu „bylejakości” jako akceptowanej normy społecznej. Za przykład niech posłuży najpopularniejszy (spośród mających związek z edukacją) portal adresowany do polskiej młodzieży: [www.sciaga.pl](http://www.sciaga.pl). Istotą tego serwisu wyraża multiplikacja i źle pojęte zaufanie (co do jakości i użyteczności zawartej tam wiedzy<sup>17</sup>). Na obronę powiemy, że klasyczna erudycja też w pewnym stopniu budowana była na umiejętnie skomponowanym kolażu myśli, sentencji i znaczeń. Zmiana komunikacyjna jest tu tego rodzaju,

<sup>15</sup> B. ANDERSON: *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*. Przekł. S. AMSTERDAMSKI. Kraków 1997.

<sup>16</sup> Patrz: A. BARD, J. SÖDERQVIST: *Netokracja: Nowa elita władzy i życie po kapitalizmie*. Przekł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa 2006.

<sup>17</sup> W ciekawy sposób meandry zaufania, wiedzy i jej użyteczności (co w przypadku serwisu [sciaga.pl](http://www.sciaga.pl) jest szczególnie istotne) opisuje Piotr SZTOMPKA w rozdziale *Aspekty i rodzaje zaufania do nauki W: Zaufanie fundament społeczeństwa*, Kraków 2007, s. 362–376.



że powielenie czyjejś myśli następuje częstokroć przed poznaniem owej myśli (!) w ramach mechanicznego kopiowania z jednego nośnika na drugi. W środowisku pedagogów mówi się anegdotycznie (choć niestety źródło ma to w konkretnych przykładach), że ambitny uczeń to taki, który kopiuje z sieci trzy teksty i tworzy z nich jeden. Zwykły uczeń natomiast pobiera tylko jeden i zmienia samo nazwisko autora. Sprawność posługiwania się mediami nie jest tu tożsama z kompetencją medialną.

Pytając dorosłych o różnice w poziomie ich przygotowania do obcowania z mediami względem kompetencji medialnych dzieci i młodzieży, otrzymujemy zwykle odpowiedź wskazującą na młodzież. Ona to bowiem bez mediów, społeczności internetowych, komputera czy smartfonu, nawet nie wyobraża sobie życia. Z rzadka pojawiają się odpowiedzi nieco bardziej refleksyjne, wątpiące w tożsamość obecności w świecie interfejsów z kompetencją i krytycznym odbiorem mediów<sup>18</sup>. Zastrzeżenia co do kompetencji medialnej dzieci i młodzieży są jak najbardziej uzasadnione. Sprawność posługiwania się komunikatorem internetowym, symultaniczna obecność w kilku społecznościach wirtualnych, wielogodzinne sesje w grach online, czy nawet manualna zdolność wpisywania wiadomości tekstowych z rękami w kieszeniach, nie jest tym, co powinniśmy uważać za podstawowy zestaw umiejętności do posługiwania się mediami. Są to jedynie sprawności, przyczynki do uczestnictwa, a wreszcie fizyczna podstawa do praktycznego stosowania przez korporacje ekonomii afektywnej – kształtowania pragnień i utowarowienia zaangażowania<sup>19</sup>. Głównym źródłem zaistniałej sytuacji są braki w obrębie kształcenia elementarnego. Świadome i krytyczne obcowanie z mediami jest, ze względu na powszechność zjawiska, równie ważne jak nauka matematyki, czytania i pisanie. Kompetencje – jak umiejętność selekcjonowania wiedzy i odczytywania konwencji medialnych obrazów, rozumienie sposobów i funkcji stosowanych środków komunikowania, a nawet (będąca nieomal elementem higieny osobistej) umiejętność bezpiecznego poruszania się w sieci internetowej – są tylko początkiem w stawianiu się podmiotową i autonomiczną jednostką. Przy okazji warto zauważyć, że kontrola i selekcja treści, z jakimi młody człowiek może się spotkać, jest pozbawiona sensu. Kompetencje w docieraniu do treści są u młodych ludzi na wysokim poziomie, i niezależnie od zastosowanych środków prewencji, wszelkie treści są dla nich osiągalne.

Sytuacja kulturowa wymaga korelacji istniejących praktyk komunikacyjnych z procesami świadomego wychowania. Warto zauważyć, że nie wszystkie alarmistyczne tezy wygłaszane w początkach istnienia sieci drugiej generacji okazały się uzasadnione. W literaturze pedagogicznej wiele postulatów na rzecz kontroli i selekcji treści zawartych w mediach deprecjonowało zdolności poznawcze

<sup>18</sup> Wypowiedzi tego rodzaju uzyskałem m.in. podczas warsztatów przeprowadzonych w 2009 roku z nauczycielami gimnazjów i liceów (w podziale na grupy) w ogólnej liczbie około 400 osób.

<sup>19</sup> Patrz: H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przekł. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa 2007, s. 63.

dzieci i młodzieży. Przekonywano o braku umiejętności oddzielania przez dzieci sfery wirtualnej (w sensie potocznym) od rzeczywistej. Poglądy te są stopniowo weryfikowane w skutek upowszechniania się wyników badań, jakie np. przeprowadziła Alison Gopnik w zakresie dotyczącym kompetencji poznawczych i językowych dzieci młodszych. Zdaniem Gopnik istnieje zjawisko moralności wrodzonej, objawiającej się u dzieci głęboką świadomością swojej egzystencji, oraz zdolnością odróżniania świata fantazji od świata rzeczywistego<sup>20</sup>. W świetle szeroko upowszechnionych poglądów takich badaczy jak Freud czy Piaget (zakładających funkcjonowanie dzieci w wyimaginowanych, nieprzystających do rzeczywistości, światach) wyniki Alison Gopnik wydawać się mogą rewolucyjne (skądinąd wielowiekowa tradycja obecności baśni w wychowaniu niejako potwierdza te obserwacje). Warto jednak zauważyć, iż w tzw. wiek produkcyjny weszły w minionych latach nowe pokolenia niedawnych dzieci, tych właśnie wychowanych w pozornie dwóch równoległych światach: sieci internetowej i tradycyjnej rzeczywistości. I choć możemy mówić o szeregu nowych jakości życia społecznego, prymarność „tradycyjnej” rzeczywistości wciąż utrzymuje swój status. Jednocześnie świadome wychowanie musi dziś ujmować obie omawiane tu sfery jako wspólne pole działań.

---

<sup>20</sup> Patrz: A. GOPNIK, *The Philosophical Baby: What Children's Minds tell us about Truth, Love and the Meaning of Life*. London 2011.

Bogusław Dziadzia

### Children and Youngsters of 2.0 Culture

#### Summary

The social nature of the Internet poses a significant challenge for creating an informed and responsible process of educating children and youngsters. The active involvement and the presence of young people in social networking environments cannot be treated as a separate part of reality. For a generation brought up in a constant relationship with the new media, there is no clear division into a social life inside the media and outside it. Both those spheres constitute a common basis for socialization. The demands for the control and selection of the content that a young person may encounter are thus unjustified, as the same, regardless of the means of prevention applied, are accessible to young people anyway. The cultural situation requires suiting educational processes to the situation where life, experienced through the media, becomes one with the commonplace reality as a common ground of dailiness.

**Key words:** child, youngsters, social networking environments, media



Bogusław Dziadzia

## Die Kinder und die Jugend von der Kultur 2.0

### Zusammenfassung

Sozialer Charakter des Internets stellt eine große Herausforderung für die Entwicklung eines bewussten und verantwortungsvollen Bildungsprozesses von Kindern und Jugendlichen dar. Volle Hingabe und die Präsenz der jungen Menschen im Internetmilieu darf nicht als eine separate Wirklichkeit betrachtet werden. Für die in der ständigen Beziehung zu neuen Medien erzogene Generation gibt es keine deutliche Trennung vom sozialen Leben innerhalb und außerhalb der Medien. Demnach sind die Forderungen, die Inhalte mit denen die Jugend zu tun haben kann zu überprüfen und auszuwählen fehlgeschlagen, denn diese sind für Jugendliche abgesehen von angewandten Überredungsmitteln trotzdem erreichbar. Die Kulturrealien erfordern, dass die Erziehungsprozesse der Zusammenlegung von dem durch Internet annektierten und wirklichen Leben angepasst werden.

**Schlüsselwörter:** Kinder, Jugend, Internet, Kultur 2.0, Erziehung